

STRESZCZENIE ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

Imię i nazwisko autora rozprawy:

mgr Dominika Staszenko-Chojnacka

Stopień naukowy oraz imię i nazwisko promotora rozprawy:

dr hab. prof. UŁ Piotr Sitarski

Stopień naukowy oraz imię i nazwisko promotor pomocniczej rozprawy:

dr Maria B. Garda

Temat rozprawy doktorskiej:

Narodziny medium. Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej końca XX wieku

Tematem niniejszej pracy jest analiza przemian kulturowych sprawiających, że gry wideo zyskały w Polsce status osobnego medium przynależącego do kultury popularnej. Przedmiotem rozprawy jest także analiza kształtowania się tożsamości polskiego użytkownika gier. Zjawiska te z największą intensywnością występowały w okresie od drugiej połowy lat 80. XX wieku do końca lat 90. XX wieku, dlatego też istotną funkcję w badaniach pełnią polskie czasopisma hobbystyczne wydawane w tym okresie. Treść tychże magazynów wpływała bowiem na kompetencje nabywane przez graczy, wiedzę o interaktywnym medium a także oczekiwania względem elektronicznej rozrywki.

W pierwszym rozdziale przedstawiono metodologię przeprowadzonych badań, korzystając z koncepcji habitusu, pola oraz kapitału kulturowego Pierre'a Bourdieu, a także analiz przeprowadzonych przez Graeme'a Kirkpatricka i Jaakko Suominena, którzy opisali w jaki sposób czasopisma brytyjskie oraz fińskie wpłynęły na formowanie specyficznego dyskursu dotyczącego gier wideo. Omówiono także związek pomiędzy treścią czasopism hobbystycznych a ich wpływem na rozwój szeroko pojętej kultury gier. W części tej zawarto także komentarz odnoszący się do różnic pomiędzy ówczesną prasą dla graczy wydawaną w Europie Zachodniej, a polskimi magazynami powstającymi w okresie transformacji ustrojowej.

W kolejnych rozdziałach dysertacji opisano jak polskie czasopisma hobbystyczne realizowały funkcję edukacyjną poprzez publikowanie artykułów na temat korzyści płynących z kontaktu z grami wideo, ale także tekstów poświęconych specyfice medium, dzięki którym czytelnicy zyskiwali kompetencje pozwalające na ewaluację interaktywnych produkcji, stosowanie charakterystycznych pojęć i terminów określających gry oraz umiejscowienie ich wśród wytworów kultury popularnej.

Analizie poddano treść magazynów hobbystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem recenzji gier, które na przestrzeni lat uległy wielu przeobrażeniom – od lakonicznych notatek do rozbudowanych tekstów zwracających uwagę na wieloaspektowość elektronicznej rozrywki. Opisano również, charakterystyczne wyłącznie dla dziennikarstwa growego, artykuły zawierające porady pomagające ukończyć rozgrywkę. Tak zwane solucje wraz z recenzjami w znacznym stopniu wpłynęły na to jak czytelnicy postrzegali nowe medium, jak o nim dyskutowali i wyobrażali sobie jego dalszy rozwój.

W tematykę dysertacji wpisuje się także namysł nad kształtującą się w latach 90. tożsamością gracza. Ówczesnie społeczność skupiona wokół elektronicznej rozrywki nie tylko sięgała po określone gry oraz pisma im poświęcone, posługiwała się specyficzną terminologią, ale też funkcjonowała w obrębie pewnych stereotypów dotyczących głównie płci oraz zainteresowań. Na przełomie lat 80. i 90. XX wieku granie utożsamiano z rozrywką przeznaczoną dla chłopców oraz młodych mężczyzn, którzy dodatkowo wykazywali zaniepokojenie informatyką i samodzielnym pisaniem programów. Choć tak zarysowany wizerunek gracza uległ zmianie w momencie, gdy nowe medium stało się bardziej powszechne i popularne, przyciągając różnorodną grupę odbiorczą, dawne stereotypy wciąż wpływają na dyskurs publicystyczny oraz pewne decyzje podejmowane przez twórców gier.

Praca została również poświęcona analizie przeobrażeń zachodzących w obrębie kultury graczy w Polsce, które związane były z przełomowymi zjawiskami oraz wydarzeniami, takimi jak transformacja ustrojowa, wprowadzenie ustawy regulującej kwestię praw autorskich czy rozwój usług internetowych w Polsce. Między innymi te procesy w znaczący sposób wpłynęły zarówno na upowszechnienie gier wideo, jak i związane z tym zmiany kulturowe sprawiające, że gracze stali się świadomymi, wymagającymi odbiorcami elektronicznej rozrywki. Ponadto przeobrażenia te sprawiły, iż popularne niegdyś czasopisma growe przestały odpowiadać na potrzeby czytelników, co spowodowało zamknięcie większości redakcji. Okres od połowy lat 80. XX wieku do końca lat 90. XX wieku został zatem uznany jako czas narodzin i przeobrażenia gier wideo w osobne, istotne dla kultury popularnej medium, a także rozwój habitusu polskiego gracza.